

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Negara Republik Indonesia menurut pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UD NRI 1945) merupakan suatu negara hukum. Yang mana negara hukum ini bertujuan demi menyelenggarakan ketertiban dari hukum sehingga dapat menjaga ketertiban rakyat berdasarkan hukum yang berlaku.¹

Zaman semakin lama akan semakin berkembang termasuk dalam hal teknologi. Di era globalisasi seperti sekarang teknologi berkembang sangat pesat dan memberikan banyak manfaat bagi setiap individu dengan adanya kemajuan dalam berbagai aspek. Setiap individu harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar dapat memahami teknologi baru sehingga teknologi dapat berkembang dengan baik dalam masyarakat. Manusia sebagai Sumber Daya Manusia (SDM) haruslah cermat dalam penggunaan teknologi yang ada sehingga penggunaan teknologi yang semakin berkembang ini tidak disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggungjawab.²

Media sosial merupakan salah satu bentuk perkembangan zaman yang memanfaatkan teknologi dalam penggunaannya yang mana penggunaan

¹ Felani Ahmad, *Tinjauan Yuridis Putusan Mahkamah Konstitusi Yang Bersifat Inkonstitusional Bersyarat (Analisis Putusan Mahkamah Konstitusi NOMOR 33/PUU-IX/2016)*. Diss. University of Muhammadiyah Malang, 2018

² Muhammad Ngafifi, *Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya*, Jurnal Pembangunan Pendidikan : Fondasi dan Aplikasi Vol.2 No 1, Tahun 2004

media sosial dapat dengan mudah mengakses, berpartisipasi, dan berbagi dalam media sosial dan dapat diakses oleh masyarakat baik yang dikenal maupun tidak. Media sosial dapat mencakup beraneka ragam ide, pendapat, gagasan, dan juga konten yang dilakukan secara tidak langsung karena menggunakan akses jaringan internet sehingga menggunakan cara berkomunikasi baru teknologi yang dapat mempermudah setiap individu dalam memperoleh suatu informasi dengan cepat.

Keinginan setiap individu dalam menggunakan media sosial pun berbeda-beda baik sekedar untuk berkomunikasi dengan orang lain, mencari informasi terbaru, mengikuti suatu trend, bahkan mencari penghasilan dari media sosial. Sehingga media sosial sudah merupakan bagian dari gaya hidup masa kini bagi setiap kalangan. Beberapa contoh media sosial yang sedang berkembang di masyarakat adalah Instagram, Twitter, Line, Facebook, Youtube, dan masih banyak lainnya. Setiap *platform* media sosial tersebut memiliki fungsi yang hampir sama namun memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing dan setiap individu memiliki hak untuk menggunakan atau tidak menggunakan media sosial tersebut.³

Kepemilikan akun media sosial tidak terbatas umur, jenis kelamin, dan suku. Sebagian besar orang yang berada di era digital memiliki setidaknya satu atau dua media sosial. Primack meneliti mengenai kemungkinan adanya pengaruh antara penggunaan jumlah media sosial yang dimiliki dengan depresi dan kecemasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

³ Sisca Asniwati, *Berkembangnya Media Sosial di Zaman Sekarang*, kompasiana.com, diakses tanggal 6 April 2019

penggunaan jumlah media sosial yang semakin banyak lebih mudah terkena depresi dan kecemasan pada remaja. Analisis dari data penelitian menunjukkan bahwa orang yang menggunakan 7 - 11 platform media sosial memiliki resiko tiga kali lebih besar terkena depresi dan kecemasan dibanding orang yang hanya menggunakan 2 platform media sosial atau tidak menggunakan media sosial sama sekali.⁴

Akhir-akhir ini media sosial banyak digunakan sebagai salah satu media berbisnis sehingga membutuhkan sebuah persaingan dalam memasarkan produk yang ditawarkan. Persaingan yang biasa digunakan oleh pebisnis adalah dengan cara promosi yang mana sangat penting dan bermanfaat bagi banyak individu.⁵

Salah satu bentuk promosi tersebut adalah dengan melaksanakan perjanjian kerjasama *Endorse* dengan berbagai publik figur yang dapat membantu pebisnis tersebut memasarkan produk atau jasa tersebut karena dapat dilihat oleh pengguna media sosial lainnya. *Endorse* atau promosi adalah strategi pemasaran agar seseorang dapat mengajak atau mereferensikan orang lain agar menggunakan suatu produk atau jasa yang ia promosikan.

Endorsement merupakan kegiatan dimana para pebisnis meng-*endorse* atau meminta para selebritis/publik figur memberikan testimoni dan mempromosikan produk/jasa melalui suatu media sosial yang dimiliki.

⁴ SS Handayani, *Regulasi Emosi Pada Pengguna Media Sosial*, <http://eprints.ums.ac.id>, diakses tanggal 6 April 2019

⁵ Hadi Prasetyo, *Media Sosial Sebagai Media Promosi Masa Kini*, kompasiana.com, diakses tanggal 6 April 2019

Dengan dilakukan promosi tersebut maka akan membuat para pengikut atau pengguna akun sosial media yang melihat akun publik figur tersebut percaya akan produk/jasa dan tertarik dalam menggunakan produk/jasa pebisnis tersebut.⁶

Beberapa publik figur sering melakukan *endorsement* yang mana produk atau jasa tersebut menyesatkan dan melanggar hukum namun tetap dilakukan dengan alasan profesionalitas. Salah satu *endorsement* yang menyesatkan dan melanggar hukum adalah *endorsement* judi online yang mengajak pengguna sosial media untuk bergabung dengan judi online tersebut. Di Indonesia sendiri melarang adanya perjudian yaitu permainan yang pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan saja dan hal tersebut termasuk segala taruhan mengenai hasil perlombaan atau permainan.

Dapat di lihat di Kabupaten Kudus misalnya, terjadi suatu peningkatan terhadap tindak perjudian setiap tahunnya. Polres Kudus sudah banyak menangani tindak perjudian baik berupa online maupun konvensional. Pada tahun 2014 sudah terdapat 23 kasus, tahun 2015 terdapat 22 kasus, tahun 2016 terdapat 23 kasus, dan tahun 2017 terdapat 67 kasus.⁷

Sebagai contoh *endorse* judi online adalah Nikita Mirzani yang merupakan selebritis dan memiliki banyak pengikut melakukan promosi dengan memposting foto judi online dari situs JAYABET.COM pada bulan

⁶ CJK. *Endorsement Adalah Salah Satu Jenis Strategi Pemasaran*, carajadikaya.com, diakses tanggal 6 April 2019

⁷ Mustikayani Sri Rezki, *Pembuktian tindak pidana perjudian online di Kabupaten Kudus*, eprints.umk.ac.id, diakses tanggal 31 Oktober 2019

Mei 2017. Dalam postingan tersebut Nikita Mirzani menuliskan caption bahwa JAYABET.COM adalah situs taruhan bola & live casino terbaik di Indonesia dapat dimainkan melalui PC dan Ponsel. JAYABET.COM menyediakan 4 permainan yaitu live casino, sportsbook, fishing world, dan slot games. Dan diakhir caption tersebut Nikita menuliskan “Kunjungi JAYABET.COM dan buktikan sendiri kemudahan sistemnya.”⁸ (Contoh iklan di Lampiran 1)

Di Indonesia sendiri ada beberapa situs online yang memuat konten perjudian seperti matadewaqq.com, bandardewaqq.com, parisqq.net, hebohdominoqq.com, saranghoki2.com yang berisi berbagai macam perjudian seperti poker, e-games, lottery, live casino, domino, dadu koprok, dan lainnya.

Terdapat 961.456 situs yang telah diblokir oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika selama 2018 karena mengandung konten yang negatif. Didalamnya juga terdapat 63.220 situs yang mengandung konten perjudian sehingga telah di blokir. Sejak tahun 2010 hingga 2018 sudah terdapat 70.663 situs perjudian yang diblokir oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika.⁹

Dalam Pasal 303 ayat (1) poin 1 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) disebutkan bahwa :

“Diancam dengan penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah barang siapa tanpa

⁸ Direktur, Nikita Mirzani Endorse Iklan Judi Online di Instagram, kencanbuta.org, diakses tanggal 6 April 2019

⁹ Ferdinandus Setu, Situs Pornografi, Perjudian, dan Penipuan Paling Banyak Diblokir, kominfo.go.id, diakses tanggal 18 November 2019

mendapat izin: (1) dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencaharian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan itu.”

Perjudian yang di lakukan secara online juga sudah di atur dalam UU No 11 tahun 2008 tentang Informasi dan transaksi Elektronik (UU ITE) Pasal 27 ayat (2) UU ITE yang berbunyi :

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan atau membuat dapat di akses informasi elektronik dan atau dicumen elektronik yang memiliki muatan perjudian”.

Ancaman bagi pelanggaran pasal 27 ayat 2 UU ITE termuat dalam pasal 45 ayat (1) yaitu pidana penjara paling lama enam tahun atau denda paling banyak satu miliar rupiah.

Dalam peraturan UU No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan transaksi Elektronik (UU ITE) Pasal 27 ayat (2) UU ITE tersebut lebih menitikberatkan pada muatan atau konten judi, sehingga bukan perbuatan melakukan permainan judi itu sendiri. Artinya perbuatan dan konten yang berkaitan langsung maupun tidak langsung dengan perjudian termasuk dalam tindak pidana.

Dari peraturan-peraturan yang berlaku di Indonesia tersebut dapat disimpulkan bahwa segala sesuatu yang mengandung unsur taruhan yang menguntungkan nasib keuntungan belaka adalah tindak pidana perjudian. Perjudian ini telah menjadi budaya di dalam masyarakat yang mana melanggar hukum dan norma yang berlaku. Sehingga apabila seseorang melakukan sebuah ajakan atau mereferensikan kepada orang lain untuk

menggunakan produk/jasa judi online tersebut dapat diartikan bahwa publik figur tersebut telah melakukan promosi yang menyesatkan dan melanggar aturan hukum pidana yang berlaku di Indonesia.

Berdasarkan uraian latar belakang ini, maka peneliti tertarik untuk melakukan analisis dengan mengambil judul : **“ANALISA AKIBAT HUKUM TERHADAP SOSIAL MEDIA YANG MENAYANGKAN KONTEN JUDI ONLINE”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang timbul adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah delik iklan di sosial media yang mengandung konten perjudian menurut Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik?
2. Bagaimanakah akibat hukum terhadap sosial media yang menayangkan konten bermuatan judi online?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Memahami delik iklan di sosial media yang mengandung konten perjudian menurut Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik
2. Untuk mengetahui dan mengkaji akibat hukum bagi sosial media yang menayangkan konten bermuatan judi online

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu hukum pada umumnya, terutama dalam bagian Hukum Pidana
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi dan literatur kepustakaan Hukum Pidana tentang akibat hukum yang diterima oleh pengguna sosial media dalam melakukan *endorse* judi online.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai penerapan hukum pidana bagi penggunaan sosial media dalam melakukan *endorse* judi online yang melanggar hukum pidana.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tambahan tentang akibat hukum pengguna sosial media yang melakukan *endorse* judi online.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan penelitian diatas maka diharapkan penulisan ini dapat mempunyai kegunaan sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Sebagai tugas akhir untuk pemenuhan persyaratan kelulusan sebagai S1 Sarjana Hukum serta menambah pengalaman dan wawasan peneliti mengenai pengaturan delik iklan di sosial media menurut

Undang-Undang yang berlaku di Indonesia dan mengetahui akibat hukum bagi pengguna sosial media yang melakukan *endorse* judi online.

2. Bagi Aparat Penegak Hukum

Adanya penulisan ini dapat menjadi acuan kepada aparat penegak hukum agar dapat melaksanakan tugasnya dalam menjaga dan menegakan hukum yang telah diatur.

3. Bagi Masyarakat

Dengan dilaksanakannya penulisan ini diharapkan masyarakat umum khususnya pengguna sosial media dapat mengetahui peraturan mengenai delik iklan dan lebih berhati-hati dalam melakukan suatu tindakan yang berhubungan dengan sosial media.

F. Metode Penelitian

1. Metode pendekatan

Penelitian ini disusun dengan menggunakan tipe penelitian yuridis normatif yaitu penelitian yang difokuskan untuk mengkaji penerapan kaidah-kaidah atau norma dalam hukum positif. Yuridis normatif yaitu pendekatan yang memandang kepada hukum dengan norma tertulis yang dibuat dan disahkan oleh lembaga atau pejabat yang berwenang. Penelitian ini menggunakan pendekatan perundang-undangan (*Statue aproach*) dan pendekatan kasus (*case aproach*). Pendekatan perundang-undangan digunakan untuk mengetahui keseluruhan peraturan hukum khususnya hukum pidana. Pendekatan yuridis yang dilakukan adalah terhadap Undang-Undang No 1 Tahun 1946 jo Undang-Undang Nomor

73 Tahun 1958 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang membahas mengenai aturan hukum terkait endorse secara online. Sementara pendekatan normatif dilakukan melalui penggunaan sosial media dalam melakukan *endorse* judi online.

2. Jenis bahan hukum

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer yang digunakan dalam penulisan ini bersifat autoritatif yaitu berupa perundang-undangan. Peraturan perundang-undangan yang digunakan merupakan peraturan yang mengkaji mengenai *endorse* judi online yang dilakukan dalam akun sosial media Nikita Mirzani yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

b. Bahan Hukum Sekunder

Dalam penelitian ini menggunakan bahan hukum sekunder yaitu bahan hukum diperoleh dari bahan pustaka yang mencakup dokumen resmi, buku perpustakaan, peraturan perundang-undangan, karya ilmiah, artikel, serta dokumen lain yang berhubungan dengan penulisan.

3. Teknik pengumpulan bahan hukum

Metode pengumpulan bahan hukum dalam penulisan ini dilakukan melalui studi pustaka yaitu cara mengumpulkan data melalui penelusuran dan menelaah bahan-bahan pustaka. Bahan pustaka yang digunakan menggunakan bahan pustaka manual dan digital yang terkait mengenai *endorse judi online*.

4. Metode analisa data

Dalam menganalisis bahan hukum yang diperoleh menggunakan metode analisis preskriptif yang merupakan cara mendiskusikan bahan hasil penelitian berdasarkan pada pengertian hukum, norma hukum, teori hukum yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian, dengan menggunakan studi komperatif dan *content analisis* (analisa isi) atas *endorse judi online* serta *statuta approach* (pendekatan perundang-undangan).

G. Sistematika Penulisan

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai tujuan penulisan ini, maka gambaran sistematika penulisan ini secara garis besar sebagai berikut:

BAB I adalah pendahuluan yang membahas mengenai gambaran singkat mengenai isi penulisan ini terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penulisan, Manfaat Penelitian, Kegunaan Penelitian, Metode Penulisan, dan Rencana Sistematika Penulisan.

BAB II berisi mengenai Tinjauan Pustaka yang mana penulis akan menuliskan deskripsi atau uraian tentang tinjauan mengenai promosi, tinjauan mengenai tindak pidana judi, tinjauan mengenai informasi dan transaksi elektronik dalam sosial media, tinjauan mengenai *cybercrime*, dan penanganan tindak pidana *cyber*.

BAB III adalah hasil penelitian dan pembahasan oleh penulis yang membahas mengenai delik iklan di sosial media yang mengandung konten perjudian menurut Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dan akibat hukum terhadap sosial media yang menayangkan konten bermuatan judi online

BAB IV adalah penutup yang berisi kesimpulan dan saran terkait dengan permasalahan yang diteliti.

